

Eador:

Władcy rozdartego świata

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Eador

Władcy rozdartego świata

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Snowbird Game Studios, Wydawca Snowbird Game Studios, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Jak zacząć?	4
Mechanika i karma	13
Herosi	17
Podstawy – rodzaje bohaterów	17
Cechy	20
Wojownik [Warrior]	23
Sugerowane umiejętności dla wojownika	28
Umiejętności wojownika	29
Zwiadowca [Scout]	31
Sugerowane umiejętności dla zwiadowcy	38
Umiejętności zwiadowcy	40
Dowódca [Commander]	42
Sugerowane umiejętności dla dowódcy	49
Umiejętności dowódcy	51
Czarodziej [Wizard]	53
Sugerowane umiejętności dla czarodzieja	59
Umiejętności czarodzieja	61
Ekonomia	63
Podstawy	63
Podstawowe budynki finansowe	67
Budynki zwiększające zyski z prowincji	74
Rytuały wspierające budżet	76
Surowce	78
Korupcja	83
Rytuały	84
Wizardry [Czarodziejstwo]	87
Sacred Magic [Święta magia]	89
Sorcery [Czarnoksiężstwo]	91
Necromancy [Nekromancja]	92
Elemental Magic [Magia żywiołów]	94
Chaos Magic [Magia chaosu]	96
Jednostki i taktyka	98
Ranga I – taktyka	103
Ranga I – jednostki	107
Ranga II – taktyka	129
Ranga II – jednostki	132
Ranga III – taktyka	152
Ranga III – jednostki	153
Ranga IV – taktyka	169
Ranga IV – jednostki	170
Rasy	181
Magia	186
Nekromanta	189
Biały mag	191
Iluzjonista	193

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu [GRY-Online](http://GRY-Online.pl).
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Eador: Masters of the Broken World to strategiczna gra fantasy, nawiązująca do serii takich jak *Disciples*, *Heroes of Might and Magic* czy *Civilization*. Rozgrywka jest w niej na tyle złożona i skomplikowana, że może sprawić problemy zarówno początkującym, jak i zaawansowanym graczom. Dlatego powstał niniejszy poradnik – nie tylko objaśniający wszystkie zasady kierujące zabawą, ale również oferujący cały szereg gotowych rozwiązań, ułatwiających zmagania z komputerowym przeciwnikiem. Dzięki temu kompendium żaden Władca Rozdartego Świata nie będzie miał problemów z wygrywaniem bitew, eksploracją terenu ani rozwijaniem bohaterów.

Oto, co zawarto w poradniku:

- Opis wszystkich klas herosów i ich umiejętności;
- Optymalne buildy postaci i instrukcja, jak ich używać;
- Lista wszystkich jednostek – wraz ze statystykami, zdolnościami i sugestiami dotyczącymi ich zastosowania;
- Dane dotyczące ekonomii i budżetu;
- Rozbudowa miasta i regionu – kilka różnych buildów;
- Vademecum eksploracji – opis dotyczący zdobywania nowych terenów i poznawania tych już posiadanych;
- Porady dotyczące pola bitwy: różne taktyki, optymalne zastosowanie terenu i jednostek;
- Opis różnych szkół magii oraz najkorzystniejszych kombinacji czarów;
- Lista rytuałów i ich zastosowania;
- Lista umiejętności i cech specjalnych;
- Generalne porady dotyczące rozbudowy imperium.

Oznaczenia kolorystyczne

Aby ułatwić czytelnikom nawigację po poradniku i orientowanie się w jego treści, wprowadziliśmy do tekstu wygodne oznaczenia kolorystyczne. Oto one:

Brązowy – jednostki, potwory i strażnicy;

Zielony – umiejętności, współczynniki, cechy szczególne i order;

Niebieski – czary i rytuały;

Pomarańczowy – budynki i ich ulepszenia.

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

Jak zacząć?

Rozpoczęcie przygody z *Eadorem* to nie lada zagwozdka. Co prawda gra oferuje wiele pomocnych podpowiedzi, jednak aby osiągnąć najlepsze wyniki, trzeba ją po prostu dobrze znać. Ten rozdział przygotowano dla wszystkich graczy, którzy czują się zagubieni w początkowych fazach gry, bo nie wiedzą, co powinni robić lub która ścieżka jest dla nich najlepsza. Dlatego na następnych stronach poradnika starałem się opisać wszystkie poczynania krok po kroku i właściwie uzasadniać swoje decyzje, równocześnie oferując alternatywne rozwiązania. Dzięki temu nikt nie powinien poczuć się zawiedziony czy skołowany.



Rozgrywkę należy rozpocząć od zapoznania się z mapą. Jeśli jest duża i czyhają na niej liczni oponenti, musimy przygotować się na długą i wyniszczającą wojnę. Jeżeli jest mała, być może uda nam się wygrać w mniej niż 20 tur. W pierwszym przypadku jako głównego bohatera powinniśmy wybrać **dowódcę** albo **czarodzieja**, natomiast w drugim: **wojownika** albo **zwiadowcę**.

Równocześnie musimy rozejrzeć się po prowincjach otaczających nasz zamek, ponieważ to z nich będziemy czerpać zyski w **złocie** lub **kryształach**. Przykładowo, jeśli w pobliżu znajdują się same bagna, to **czarodziej** zyska wiele użytecznych **kryształów** dla swoich zaklęć, ale **dowódca** nie zdobędzie dość pieniędzy, aby zaciągnąć żołnierzy. Tylko pozostałe dwie klasy nie muszą martwić się o takie sprawy!



Wybór klasy bohatera decyduje o kształcie całej rozgrywki. **Wojownicy** i **zwiadowcy** wymagają rozbudowy **warsztatów** oraz innych budynków, które pozwalają na kupno ekwipunku. Jest tak, ponieważ herosi tego rodzaju są bardzo zdolnymi żołnierzami i od ich sprzętu nierzadko zależy sukces na polu bitwy. Zupełnie inaczej przedstawia się sprawa w przypadku **dowódców**, którzy są miernymi wojakami, polegającymi wyłącznie na sile swojej armii. Logicznym więc jest, że dla nich najważniejsza będzie rozbudowa infrastruktury związanej z rekrutacją wojsk. Co zaś z **czarodziejami**? Brodacze w śmiesznych fatałazkach tylko w niewielkim stopniu polegają na artefaktach i oddziałach, ale za to wymagają rozbudowanych szkół magii, aby poznać kolejne zaklęcia. Każdy z herosów tworzy więc zupełnie inny build rozwoju królestwa (więcej na temat bohaterów i ich rozwoju napisano w rozdziale **Herosi**). Należy mieć to na uwadze podczas kolejnych przygód z grą.



Jak to wygląda od strony praktycznej? Cóż, niezależnie od tego, jaką klasę śmiałka wybraliśmy, w pierwszej turze powinniśmy wybudować ten sam budynek – **tawernę** [**Tavern**]. Zwiększa ona dochód w **złocie** oraz pozwala na rekrutację najemników, a przy tym w dalszej perspektywie otwiera dostęp do przydatnych budowli.



Po wzniesieniu tego budynku należy wynająć pierwsze oddziały. Najemnicy są generowani losowo, więc nie zawsze opłaca się ich rekrutować (czasem może to zrujnować nasz budżet). Z drugiej strony – zaawansowane jednostki pozwalają na szybkie uporanie się z przeciwnikami i oszczędzają nam czasu wymaganego na zdobycie innych oddziałów. Decyzja musi więc być dobrze przemyślana pod oboma kątami.

Przykład: Jak widać na screenie poniżej, po wzniesieniu **tawerny** zyskałem bardzo przydatnego **pikiniera**. Jego koszt był co prawda dość wysoki, ale żołąd nie pozostawiał wiele do życzenia, podobnie jak i statystyki.



W tym momencie powinniśmy rozejrzeć się po stolicy i sprawdzić, na ile silne są potwory zamieszkujące jej kazamaty. Jeśli są to nieumarli, gobliny, bandyci albo orkowie, to mamy z nimi pewne szanse i powinniśmy zaatakować. Jest to bardziej opłacalne niż zdobywanie nowych prowincji, ponieważ przynosi większe zyski (screen poniżej).

